# DC

ENERO 8

MADRID COMICS
LOS SOTANOS

Boletín Informativo
de comic U.S.A.

# ESTAFETA

ESTAFETA

Amiguetes de Urich:

¿Me permitís un par de objeciones un poquito, poquito, poquito duras a vuestra editorial del número 5 de octubre? Os aseguro que podéis tirarme a la basura en cualquier momento de la lectura. ¿De acuerdo? ¡Pues vamos allá!

ERROR UNO: Es asombro. Ni tan siquiera os habéis conformado con la ecuanimidad platónica de la justa medida, del justo medio. Habéis dado un saltito (plic!) y habéis pasado de la temeridad al temor con tanta sencillez que hasta creo debería sentir respeto por vuestra maduración intelectual. Asombro. Puro asombro. ¡No lean tebeos! Admiro vuestro uso del Vd.: acentúa más los imperativos. ¡No lea tebeos, que están chungos, que hay crisis de autores e ideas! ¡Seleccione! ¡Sea autocrítico, o bien, escúchenos a nosotros! Uno, al leérselo, piensa... ¡collins!, ¿tan mal está la cosa? Mejor me leo el interviu...

ERROR DOS: No me mandéis a los chavalines que leen comics-book a leer literatura, hombre, que la cosa ya está bastante mal para que nos caigamos todos juntos. No les digáis chandler, decidler muñoz y sampayo, o el equipo cubri. No les digáis Wells. Decidles Calkins, o Raymond. Sugeridles la literatura como un peso más adelante en su formación como personas. Mientras consideréis así al comic. Ni yo podré creer en vosotros (...)

(...) ERROR TRES: Creo que el único error común a la crítica española: tener LA VERDAD. Más que un error, se diría la última virtud. Si empleáis una editorial para hacer lo mismo que hace Jim Shooter en Captain América pero al revés, tendréis los mismos cuernos y el mismo rabito. Un medio de comunicación no es puro, pero es hermoso.

Ah! a los nanos ya no se les vende la moto tan fácilmente. No ejerzáis de redentores salesianos, porque no cuela. (...)

**Juan Vicente Chulia**
**Valencia**

Estimado amigo **Juan**:

Ante todo, agradecerte sinceramente tu carta. Dado el carácter lúdico de nuestra publicación, lo más gratificante es el saber que nuestro trabajo tiene respuesta; tanto positiva como negativa, y, en especial, si esa respuesta es racional y razonada, como lo es la tuya.

Sin embargo, nos provoca el mismo asombro que, según nos dices, causamos en tí. Nos asaltas con recriminaciones sobre cuestiones en las que casi nos atreveríamos a asegurar que nuestro acuerdo sería absoluto. ¿Por qué las planteas entonces? Casi con la misma seguridad, te diríamos que porque no nos has entendido —y no procede el discernir si el culpable ha sido el emisor, el medio, o el receptor.

El equipo de **URICH** también está harto de que se considere a la historieta —nos gusta más que "comic"— como un ente híbrido, hijo de otras artes, y peldaño, de los más bajos, en la escala cultural; harto de que constantemente se relacione, de forma peyorativa y en detrimento de su valor e independencia, con el arte cinematográfico. Pero el lacerante problema radica en que todas esas acusaciones son ciertas en la casi práctica totalidad de los casos, por causas que derivan tanto del público como de los propios autores. A aquéllos que, a pesar de todo, conservan su fe en el medio, no los enviamos a leer a **Chandler**, sino a F. del Barrio. Y si elegimos entonces a este autor fue únicamente por motivos estrictamente coyunturales; pero bajo su nombre, por delante y por detrás de él, estábamos nombrando en silencio a una lista de autores, desgraciadamente no tan larga como quisiéramos, entre los que figuran, con letras mayúsculas, los **Cubri** y **Muñoz** y **Sampayo** que tú citas.

Nos acusas, como al resto de la crítica española, de tener la VERDAD, y abogas por evitar la arbitrariedad en deferencia de la objetividad. ¿Objetividad? Eso sí es demagogia. No basta con colocar un "Yo creo..." delante de cada aseveración que se emite, eso queda para los bufones políticos y sus circos electorales. Desde el momento en que todo es cuestionable y relativo, cualquier juicio precisa de parámetros, cuya normalización no sería sino la apología de la alienación. Lo más próximo a esa objetividad es una apertura en la propia subjetividad individual hacia otras subjetividades, y en **URICH** nos gusta pensar que la ejercemos.

Por añadidura, el **URICH** no es tanto un boletín de información como de crítica, entendiendo en ello no un ataque de método, sino opinión; opinión individual y por consecuencia subjetiva.

Por lo demás, esperamos que la forzosa reducción de tu extensa carta a extractos, por obvios condicionamientos de espacio, no degrade en exceso su intención. Te agradecemos de nuevo tu interés, y aguardamos con avidez tus próximas cartas.

MADRID COMICS
LOS SOTANOS
Gran Vía, 55
Tel. (91) 247 27 66
MADRID 28013

**NOVEDADES DEL MES**

Fallen Angels 1
X-Men 216
New Mutants 50
Strange Tales 11
Nam 4
F. Four 238
X-Factor 14
Elfquest 20
Swamp Thing 58
Demon 4
Batman 407
Detective Comics 573
Action 586
Superman 4

Legends 5
. . . . . **a 190 ptas.**

Classic X-Men 7
Who's Who 25
. . . . . **a 250 ptas.**

Marvel Universe 15
Fantastic Four vs X-Men 3
Avengers vs. X-Men 1
Mephisto vs. F. Four 1
Elektra 7
Watchmen 8
. . . . . **a 350 ptas.**

# EDITORIAL

Existe en Estados Unidos una extraña corriente (a)cultural que parece querer standarizar la calidad y el contenido de los medios de comunicación.

En cine reina el binomio **Spielberg/Lucas** imponiendo un cine bien realizado a efectos técnicos y subnormalizante en contenidos ideológicamente dudosos. Los **Alan Rudolph** o **Lawrence Kasdan** escasean y se limitan a tener un éxito moderado cuando estrenan (si estrenan) que les permite hacer su siguiente película. La serie B ha pasado a ser serie A y la Z ha pasado a ser la B y los diretores que producían algún trabajo interesante dentro de lo comercial degeneran de manera impresionante hacia la mediocridad impuesta y/o asumida.

En televisión funcionan series como "Dinastía" y cuando aparecen cosas como "Miami Vice" jamás desarrollan secuelas o inspiran productos de igual calidad. Los "Hotel" o "Dinastía", en cambio, sí desarrollan secuelas que imagino desarrollarán secuelas a su vez.

En literatura siempre han destacado los géneros como elementos innovadores. Actualmente no existe nada de esto y literatura tan revulsiva como la ciencia-ficción (por citar un ejemplo) se limita a copiarse a sí misma y desempolvar viejos clichés con el beneplácito conjuntado de aficionados y profesionales.

De historieta prefiero no hablar por problemas de autorreiteración.

Se suele decir que el público es el que genera la demanda y el que da forma al producto recibido, pero ahora estamos en un mundo informatizado que proporciona coordenadas "exactas" de lo que quiere el público o, mejor dicho, de lo que al público le gustaría recibir, y los que creen tener acceso a esas coordenadas producen un material acorde con lo que desea recibir su público.

Parece que el público consumidor no quiere sorpresas, ni algo que le conmueva en exceso, ni que busque una participación emotiva y estética por su lado. Parece que el público quiere una sola cosa, la de siempre (sea lo que sea) y lo quiere siempre igual, de la misma manera, fácil, sencilla, entretenida y que le impida pensar en algo más que lo que lea o vea durante el momento de emisión/proyección/lectura.

Hay que comprender al público y darle lo que quiere, hay que embotar sus sentidos, entretenerle sin consecuencias, hacer que mate el rato y se olvide de sus problemas sumergiéndose en los problemas falsos, ficticios e inexistentes de los personajes de ficción que se les proporciona. El público no quiere otra cosa. El público es como un rebaño ciego al que hay que darle a pastar lo suficiente para que no se le ocurra levantar la cabeza para ver que hay más allá.

Esto son cosas que parecen suceder en Estados Unidos. Aquí no creo que vaya a suceder algo parecido pero en el cine triunfa "Rambo", en la tele hay concursos como el de Osinaga, escritores como **Torrente Ballester** necesitan una serie de televisión para ser conocidos, "Secret Wars" es superventas y se cierra el "MADRIZ".

Hay momentos en que tengo miedo hasta de meterme en el restaurante de la esquina. Me da la impresión de que en lugar del cordero asado me van a poner una enorme hamburguesa chorreante de Ketchup y el camarero aparecerá masticando chicle y me preguntará: "What'sap, man?"

**URICH Nº 8. ENERO 1986.** Boletín editado por **MADRID COMICS** Gran Vía, 55. Los Sótanos. Tel. (91) 247 27 66. 28013 MADRID. **Coordinación:** Lorenzo Díaz. **Colaboradores:** Lorenzo Díaz, Azucena Martín, José Mª Méndez, Francisco Naranjo, José Antonio Pérez, Enrique Vela. **Diseño y maqueta:** José Mª Méndez y Lorenzo Díaz. **Apoyo Gráfico:** Javier Olivares. **Composición:** Concha Moreno. **Impresión:** Gaycesa. **Portada:** David Mazzuccelli. **Contraportada:** John Tottleben y Steve Bissette.

- La séptima recopilación de CEREBUS, la aventura titulada "High Society", no se distribuirá en librerías. Habrá que pedirla directamente al editor-dibujante **Dave Sim.** El volumen conteniendo los episodios del 26 al 50 tendrá 512 páginas y se vende por la módica cantidad de 20 dólares.

- Coincidiendo con la salida de la GRENDEL GRAPHIC NOVEL sale a la calle una miniserie de cinco números basada en el personaje. **Matt Wagner** se limita a escribirla.

- Una vez terminado su trabajo en MOONSHADOW, e imaginamos que alternándolo con sus guiones de Spiderman, **Marc de Matteis** se dedicará a una miniserie de cuatro álbumes "tipo DARK KNIGHT" titulada BLOOD. El dibujante será el irregular pero interesante **Kent Williams. Williams** ya colaboró con De Matteis en el número 6 de MOONSHADOW.

- Va de cotilleos:
  — Johnny Storm se casó con Alicia Masters en el pasado número 300 de FANTASTIC FOUR. Su ex-novio, Benjamín J. Grimm alias "la cosa", fue el padrino que entregó a la novia.

  — Peter Parker pedirá en matrimonio a Mary Jane en el número 290 de AMAZING SPIDERMAN. Responda lo que responda ésta, Spidey no colgará las redes tal y como decidió en el número anterior tras desenmascarar al Duende. La Gata Negra no quiso hacer comentarios, estaba muy liada con el "Foreigner".

  — ALPHA FLIGHT es la serie nominada al premio "Falcon Crest" del año. Puck bebe los vientos por Heather quien se siente atraída por Jeffries que a su vez está sobreprotector de la chica púrpura que parece gustar al ayudante del hermano de Jeffries. Mientras Northstar está enfermo de algo que recuerda sospechosamente al SIDA, su hermana se consuela de la pérdida de Walter Langkovsky en los brazos de Box, el ex-hombre tronco de la serie arreglado por el hermano de Jeffries que hasta le ha hecho atlético y guapo con lo que sobraba (?). La pareja Aurora-Box tiene sus complicaciones debido al regreso del novio muerto bajo la forma de una mujer. ¿Triángulo lésbico a la vista?

  — La avispa se toma unas vacaciones por agotamiento mientras era jefa de los Vengadores. La sustituye la Capitana Marvel.

- El número 4 de Superman sigue la gloriosa carrera Reaganiana pronosticada por **Byrne** y está dedicado a los caídos en Vietnam. El plot tiene un sospechoso sabor de boca que recuerda al "Nuke" de **Miller-Mazzuchelli**, salvando las diferencias ideológicas, por supuesto.

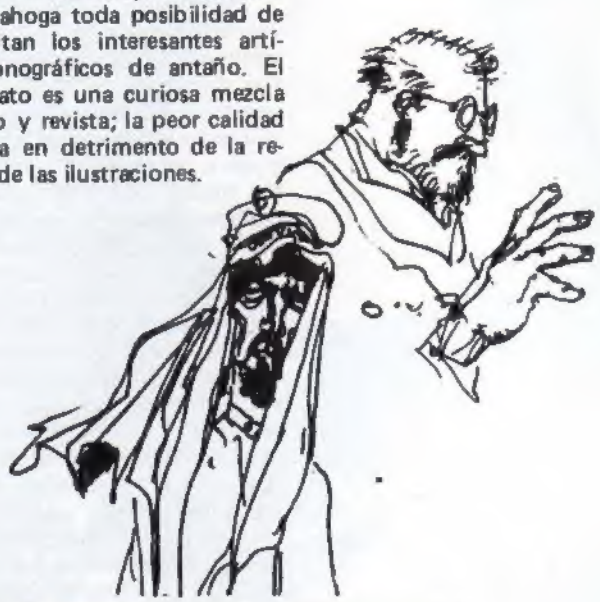
- Los primeros cuatro números de MISTER X se recopilan en un volumen de 96 páginas y 12 dólares de precio. Tendrá páginas nuevas y se coeditará con Aedena, Francia. El trabajo este, recuerdo, es de los **Hernández Brothers** y es sublimemente bueno.

- Cambios artísticos en todos los títulos del "New universe" para ver si así suben en ventas y no hay que cerrarlos y se les caiga la cara de vergüenza a papá Shooter y las comadronas del departamento de publicidad y "grandes ideas". El más significativo, y único interesante, es que **Rick Leonardi** dibuja STARBRAND. Ojo a los escasos números que haga. Como detalle curioso merece la pena reseñar que éste es el cambio más positivo que se les ha ocurrido y, posiblemente, el más innecesario por ser la serie de más venta. Quien los entienda...

- El próximo trabajo notificado de **Bill Sienkiewitcz** será THE SHADOW para D. C. Comics. Desconocemos qué clase de contrato tiene este personaje, pues la Marvel tiene prevista una Graphic Novel dibujada por **Kaluta**.

- El tercer libro de la serie Miracleman comprenderá los números 11 al 16 y serán realizados por John Tottleben, dibujante barroco con recursos para disimular lo mal que dibuja y que ya colaboró con Alan Moore en Swamp Thing. Las cubiertas de los seis números las realizará él mismo. Aún no repuestos de la colaboración de Rick Veitch en la serie, agradecemos el cambio de dibujantes. En un futuro número de Urich se hará un avance de estos números similar al realizado en este número sobre el BATMAN: YEAR ONE.

- SPEAKEASY, la más interesante revista británica sobre Comic Book, ha sufrido cambios estructurales cuyo resultado ha supuesto un aumento del espacio dedicado a la publicidad —entre un sesenta y un setenta por ciento del total— que ahoga toda posibilidad de que se repitan los interesantes artículos y monográficos de antaño. El nuevo formato es una curiosa mezcla de periódico y revista; la peor calidad del papel va en detrimento de la reproducción de las ilustraciones.



# EL SUEÑO DE LA RAZON . . .

I

El primer ejemplar de "SWAMP THING" escrito por **Alan Moore** que tuve oportunidad de leer se titulaba "Pog". Era el número 32 de la serie y contaba una triste fábula sobre la muerte y la civilización de sorprendentes tonos ecologistas y poéticos, apoyándose en el grafismo amable de **Shawn McManus** y en unos diálogos complejos que hacían gala de un inglés repleto de contracciones y deformaciones ficticias, una suerte de desarrollo lingüístico lógico a partir de unas pautas de pensamiento que podemos entrever en la construcción de las palabras nuevas (generalmente contracciones de dos o más conceptos con afinidades netamente visuales). Era difícil de leer, pero intrigante y satisfactorio. Y no por el "mensaje", que no era en absoluto novedoso, sino por un algo más, una indefinible sensación de que en esas páginas había un filón de oro puro listo para ser explotado. Yo aún no sabía quién era el tal **Alan Moore**. Hoy, tras leer mucha de su producción, después de conocer sus opiniones y proyectos, sigo sin tenerlo nada claro. Seamos sinceros, nadie que escriba así debería haberse limitado al restringido campo del cómic (especialmente si tenemos en cuenta el mediocre tono general del cómic anglosajón). Al menos, nadie en su sano juicio (eso puede ser una pista). Sea como sea, nunca terminaremos de agradecérselo.

II

Dicen los que de estas cosas dicen entender que **Goya** estaba loco cuando decoró su casa con lo que luego conocimos como "pinturas negras". Que éstas son producto de una mente enferma por la soledad y la frustración, la mente de un hombre sordo y violento, encerrado en sí mismo (en compañía de sus monstruos, que son quizá los nuestros también). Cuando las contemplo, sin embargo, no puedo evitar la sensación de hallarme ante

NOBODY THERE AT ALL.
IT'S AS IF HIS HUMANITY HAS JUST LEAKED AWAY DOWN THE SHOOTS AND STEMS, DISSIPATING, TRICKLING OUT INTO THE GRASS...
I WONDER WHAT IT WILL BE REPLACED BY?

los resultados de la época más lúcida de ese lúcido retratista que fue **Goya**. Hay frustración y caricatura en ellas, sí, y una presencia tal vez obsesiva de la muerte, pero **Goya** era un hombre viejo, y a edades como la suya hasta las personas más equilibradas piensan en ella, duermen y sueñan con ella. El pintor había presenciado la ruina de todas sus ilusiones, el hundimiento de su vida misma, había sufrido la incomprensión y el desengaño, la estupidez gregaria de los hombres, la guerra, y todo ello lo plasmó con brocha rápida y enérgica sobre los muros de su casa, feroces visiones de pesadilla que eran en el fondo retrato de su época (como lo es el resto de su pintura). **Goya** fue ante todo un pintor costumbrista, hasta cuando cargó sus pinceles de ocre y negro para hablar del lado oscuro que en todos nosotros acecha. Quizá por eso pienso en él cuando leo algunos capítulos de 'SWAMP THING" (recuerdo ahora especialmente la saga de la América gótica). Se me ocurre que **Alan Moore**, como **Goya**, hace un lúcido retrato de su época (nuestra época) a través de sus pesadillas, de sus monstruos. Se me ocurre que ese viaje a través de mil horrores no deja de ser un echar un vistazo a lo que hay detrás del decorado (como lo es, en el fondo, toda literatura fantástica). No importa que el escenario se llene de vampiros acuáticos o mujeres-lobo, porque son todos en realidad símbolos de al-

go más, disfraces que adopta caprichosamente ese "algo va mal" que nos viene quitando el sueño desde hace diez o quince años.

III

Es quizás sintomático que la acción tome la forma del clásico viaje iniciático, con su descenso "ad ínferos" y su recompensa final (de aprendizaje, casi siempre). **Lovecraft**, por ejemplo, solía utilizar también esa estructura en sus cuentos. De hecho, es una forma de relato recurrente a través de los siglos y que ha sido adoptada por culturas muy distintas (recuerdo ahora todo el folclore faérico y más o menos siniestro de herencia céltica, o las epopeyas nórdicas). Tiene incluso su lado freudiano (así en frío, es casi como un trasunto primitivo del psicoanálisis). Y no hablemos ya de la América gótica únicamente. Así, en la guerra contra Gotham es la ciudad misma la que desciende a los infiernos (verdes y cálidos infiernos tropicales) y descubre oscuros instintos que creía enterrados para siempre, y es Batman quien aprende algo (él y Gordon, y los demás jefazos, sí, algo parecido a la derrota, incluso humildad).

Resulta también curioso comprobar cómo el más terrible monstruo que ha generado la serie (el que horrores más cercanos y reales conjura) se muestra no sólo capaz de matar al protagonista, sino que al hacerlo le abre la puerta a un nuevo viaje, a un nuevo aprendizaje que será también el inicio del definitivo. Hablamos, claro, de Nukeface, el hombre podrido por la radiación pero vivo y dispuesto a extender su enfermedad por toda América. Nukeface, que mata al azorado Swampy por simple imposición de manos (como una suerte de perverso profeta, de santo macabro) y, merced a eso, le muestra las posibilidades de su capacidad regenerativa (en el inolvidable "Pautas de crecimiento", espléndido prólogo a la feria de pesadillas de la América gótica). Vemos, pues, que no hay aprendizaje sin dolor, y que el viaje más espeluznante, el que más descubrimientos ofrece, es el interior.

IV

Tengo una amiga a la que le gusta jugar a ser medio bruja. Tiene ojos casi azules y maneras terriblemente naturales (de una espontaneidad como estudiada, no sé si me explico). A veces me recuerda mucho a la Maggie de **Jaime Hernández** (es-

te verano incluso la he visto con un pie vendado). Lee las cartas y los posos del café, predice el clima, pinta y, según creo, hasta escribe a ratos perdidos. Uno habla con ella y todo son sorpresas (la alegría de la casa). Recuerdo especialmente una conversación casual que, merced a no sé qué hechizo o descuido, se convirtió en duro interrogatorio peligrosamente íntimo. Ella dice que es su manera de juzgar a la gente, de saber si realmente alguien merece la pena. Recuerdo que, cuando la cosa derivó a terrenos artísticos, mencioné con mi característico entusiasmo "El triunfo de la muerte", de **Brueghel** el viejo. Tuve que explicar con todo lujo de detalles qué veía yo en un cuadro tan absolutamente macabro. Todo esto viene a cuento del cuadro mismo, que sigo considerando una de las obras cumbre del arte flamenco y que me recuerda también, inevitablemente, algo de lo que **Alan Moore** ha utilizado en sus historias de "SWAMP THING". Pero dejad que os hable del cuadro. Es grande, enorme, y representa exactamente lo que el título expresa, el triunfo de la muerte sobre todas las cosas terrenales. Todos, desde reyes a campesinos pasando por clero y comerciantes, todos medidos por un mismo rasero: el de su mortalidad.

La guadaña segará nuestras cabezas sin que la altura de nuestra cuna o la santidad de nuestras acciones tengan la menor importancia. Es un cuadro terrible, lleno de escenas macabras y feroces. Descarnados esqueletos matan y violan por doquier, ejércitos espectrales arrasan cuanto encuentran a su paso, el pánico y la muerte pintan de blanco los rostros. En el horizonte, incendios y desolación. Las entrañas de la tierra se abren para vomitar nuevas huestes infernales, las entrañas de los hombres son salvajemente arrancadas de sus cuerpos aún vivos. Y en una esquina, aparentemente ajenos al caos que les rodea, ignorados por el terror que arrasa el Mundo, una pareja de amantes se mira a lo ojos, ensimismados el uno en el otro. En el corazón mismo de la pesadilla, el amor sobrevive al desastre. Indiferente, tal vez puro y limpio. ¿No es un poco como esa relación de Abby con el monstruo del pantano, una relación que les aparta de la cotidiana tragedia, que les mantiene firmes ante la locura conjurada por el ubícuo Constantine (intrigante maestro de ceremonias), una relación capaz cuando se ve amenazada de sumergir en el caos a una ciudad entera?

V

Pero si hay un pintor que le va a **Alan Moore** como anillo al dedo es, definitivamente, **El Bosco**. Contemplo esos cuadros retorcidos y llenos de simbolismos y referencias y pienso cómo los guiones de **Alan Moore** son también así, cómo se entrelazan, extienden zarcillos, medran y profundizan en zonas cada vez más oscuras, sacando a la luz ocultas pesadillas y fantasmas largo tiempo olvidados. Mi amiga casi bruja y yo hemos mantenido largas conversaciones ante las tablas de **El Bosco**, hemos intentado analizar, descubrir, comprender donde otros miran con indiferencia. Todo inútil, claro. Su pintura es intelectual, alegórica, de símbolos. Está construida con referencias teológicas y morales de la época, disfrazadas siempre de costumbrismo o, en los casos más célebres ("El jardín de las delicias"), de grotesco onirismo. Un arte para leer entre líneas, por decirlo así, pero no con referentes actuales, de aquí y ahora. Tendríamos que ser para entenderlo hombres cultos de esos tiempos, y aún así nos costaría esfuerzo. Todo lo cual me lleva a los guiones de **Alan Moore**, que son también como enormes rompecabezas móviles cada una de cuyas piezas se nos revela importante en sí misma, pero importante también en la construcción de un todo que poco a poco va tomando forma ante nuestros ojos. Se me ocurre que toda la saga de Swamp Thing sería como un enorme tapiz del que **Moore** nos ha ido mostrando fragmentos, uno cada vez, ha dejado que nos construyamos una imagen mental a partir de todos esos datos que ha ido entrelazando con los hilos de la trama principal. Pero no es esa imagen nuestra la definitiva, la real, sino sólo una interpretación hecha con lo que hemos

PERHAPS YOU'LL LISTEN TO MY PROPOSAL NOW, MR. CABLE...
...OR MAY I CALL YOU "MATTHEW"?
OH NO.
OH NO.
OH GOD...
YOUR BODY IS QUITE SMASHED, I'M AFRAID. I FEAR THAT YOU WILL BLEED TO DEATH WITHIN THE HOUR...
...UNLESS YOU PREFER NOT TO, IN WHICH CASE I MAY BE ABLE TO HELP.

# SWAMP THING

sido capaces de arrebatar a los oscuros enigmas entretejidos. Al final, sólo el demiurgo conocerá toda la historia, nadie podrá estar seguro de no haber pasado por alto algo que quizá cambiase por completo lo que creía haber entendido. Y todo sin caer en cripticismos, respetando siempre esa regla del juego esencial, la legibilidad, la linealidad, la claridad.

## VI

Sorprende la capacidad literaria y fabuladora de **Alan Moore**. Revisando sus guiones (seguimos ceñidos a su trabajo en "SWAMP THING") encontramos todo un rico cuerpo de referentes culturales (literatura, cine, pintura...), de recursos estilísticos (pasmosa la soltura con que utiliza distintos puntos de vista en el desarrollo de la acción sin que aparezca nunca el temible fantasma de lo artificioso), de prosa rica y segura, de ritmo. Sabe cómo contar una historia utilizando todos los recursos del hombre orquesta afinado, controlando todos los elementos con precisión matemática, dejándonos ver sólo lo que él quiere que veamos, pero sin ocultarnos nada. Además, sus historias no son simples parodias o excusas para lucimientos gráficos, son siempre disparos certeros y demoledores a esa parte de nuestra anatomía que nos obliga a pensar (a soñar, a veces). Y lo mejor es que **Alan Moore** habla siempre de gente normal, como la que podamos encontrarnos cualquier mañana en el metro, y la mueve entre las viñetas con naturalidad irritante, como si estuvieran todos más vivos que nosotros mismos. A veces, cuando termino de leer, me pregunto dónde podré encontrar a alguien tan humano como Abby o su verde amante, sólo para charlar y compartir neuras, ya me entendéis (eso mismo me pasa también con "LOVE AND ROCKETS", y con casi nada más, lo que no dice mucho en favor del panorama actual de los cómics).

## VII

Todo convierte a **Alan Moore** en un elemento atípico dentro del cómic anglosajón. Se le descubren al primer vistazo referencias literarias, musicales, cinematográficas, incluso políticas (no es un súbdito feliz y sumiso de Ms. Thatcher quien escribió "The Nukeface papers", por ejemplo). Montones de referencias culturales. Por el contrario, no son muchos los tebeos que nos ofrezcan algo que no sean variaciones eternas sobre la misma vacía situación. Escribía en alguna parte nuestro muy sesudo coordinador que el nivel cultural de los guionistas yanquis suele ser lamentable en la mayoría de los casos. Son gente que se limita a escribir todo eso que de pequeñitos les hacía vibrar de emoción entre cocacola y cocacola. En un paisaje así de desolador, un tipo como **Claremont**, que parece que algo sí ha leído, el chico, despunta quizá más de lo que merecería en un contexto más normalizado. Y alguien como **Moore** merece, como mínimo, todo un movimiento religioso en torno suyo.

**NOTA.**- Todo esto no ha sido más que una relación de impresiones no muy claras y asociaciones de ideas tal vez demasiado arriesgadas. He dejado mucho en el tintero, a la espera de que alguien con más cabeza para las cosas ordenadas y pormenorizadas se atreva a ello. Me hubiera gustado hablar de Constantine, por ejemplo (una proyección del propio **Moore** como personaje conductor de la acción más allá de la mera narración, o eso creo), o de esa especie de maldición que persigue al bueno de **Alan** (¿por qué son todos su dibujantes tan malos?). También hubiera querido extenderme en cuestiones técnicas, de narrativas y tal, pero eso necesita mucho tiempo y un estudio sistemático del que me declaro desde ya completamente incapaz.

Por último, advertir que **Goya** y **El Bosco** no están aquí al azar, sino porque el propio **Moore** los cita conscientemente en episodios distintos de "SWAMP THING".

**Francisco Naranjo**

# BATMAN YEAR ONE

## BY FRANK MILLER

"La serie DARK KNIGHT tiene sus orígenes en el concepto "Metropolis" creado hace tiempo por **Steve Gerber** y por mí para revitalizar los tres principales personajes de D. C.. La serie de Wonder Woman se titularía AMAZON, la de Superman THE MAN OF STEEL y la de Batman THE DARK KNIGHT. Mi serie de DARK KNIGHT estaba funcionando le sugerí a **Denny** (O'Neil, el editor) que se podría hacer otra serie con las notas originales. Obviamente, la historia original ha cambiado porque estoy trabajando con **David Mazzuchelli** y estoy trabajando según sus virtudes (artísticas)."

****

"Una de las principales virtudes de su trabajo es que es muy convincente. Su trabajo contiene un nivel de textura y cre-

dibilidad que cada vez que leo una de sus páginas me dá la impresión de que todo ha sucedido de verdad. Hace que los personajes tengan tres dimensiones y que cada situación sea creíble. **David** es, creo, un realista pero también trabaja a un nivel de caricatura ("cartoon"). Poco a poco su trabajo se está volviendo más directo, menos decorativo, menos "bonito". Se está liberando de un montón de convenciones de la era post-Kirby que habían inundado el medio y se está acercando a un tipo de trabajo más personal."

****

"Se comentó mucho la posibilidad de hacer con Batman algo parecido a lo que ha hecho **Byrne** con Superman pero **Denny** y yo no creímos necesario empezar de nuevo eliminando décadas de continuidad. El personaje no lo necesita.

Lógicamente sí hay cambios pero son menores: Alfred habrá cuidado de Bruce desde que era pequeño, Batman y el comisario Gordon se encontrarán en diferentes circunstancias y Catwoman no será una amnésica sino una prostituta. Digamos que estoy embelleciendo su origen para que los guionistas futuros de la serie puedan trabajar con un Batman más a tono con el mundo en que vive. Digamos que BATMAN YEAR ONE ocurre entre viñetas del primer origen y la primera aventura publicada."

****

"El material original es demasiado bueno para traicionarlo. Los mitos no consienten su reescritura. **Byrne** sigue manteniendo que Clark Kent es un reportero y que conoce a Lois Lane y demás. Si no hubiera mantenido todo eso la gente habría dicho "este no es Superman". Cuando trabajas con personajes con Superman o Batman estás trabajando con personajes con más poder sobre tí que el que que tienes tú sobre ellos. Si **John** hace alguna cosa que se aparte del mito original ésta se corregirá por sí sola."

****

"Es la historia de un hombre que cree poder cambiar el mundo él solo y descubre que no puede, que las habilidades de un solo hombre son limitadas, incluso las de un hombre extraordinario como él. Incluso cuando aprende a utilizar el símbolo del murciélago para asustar a la gente, está en desventaja. El gobernador, el alcalde, el comisario e incluso los cuerpos de policía son focos de corrupción en Gotham City. Sólo tiene enemigos cuando entra en acción. Pronto se dá cuenta de que necesita un amigo, un aliado. Los polis son demasiado buenos en su trabajo para sobrevivir mucho tiempo sin un topo. Aquí es cuando entra en acción el comisario Gordon."

****

"No creo que sea un personaje huraño. Hay una gran alegría en él. Es un hombre para el que el mundo dejó de tener sentido cuando mataron a sus padres y quiere que tenga sentido. Es un hombre con una misión pero no de venganza. Bruce no busca ninguna clase de desquite personal, no quiere castigar a todos los Joe Chill del mundo por matar a sus padres. Tiene un propósito más noble que todo esto. Quiere que el mundo sea un lugar mejor para que el joven Bruce Wayne no sea una víctima, ni sus padres asesinados. Batman es un héroe que desea no haber tenido que existir.

Para él, cada víctima es el joven Bruce Wayne y Joe Chill no es nadie especial, Joe Chill es un miembro más de la armada enemiga que dió la casualidad de que mató a sus padres. La decisión de Batman de luchar contra el crimen es moral y política y muy personal pero no es una decisión nacida de la venganza.

****

"Batman sólo puede existir en un contexto terriblemente enfermo. A Bruce Wayne le gustaría que funcionara perfectamente la maquinaria legal pero en el mundo de Batman ésta no funciona. En BATMAN: YEAR ONE existe corrupción en todos los niveles y los policías son cri-

minales. En DARK KNIGHT apenas existe un mundo civilizado. Sin ese tipo de contexto Batman no tiene razón para existencia. Si Gotham estuviera limpia, Batman sería un psicópata. Su estado psicológico es muy extremado pero está cuerdo, no es un psicópata. Es como Robin Hood o el Zorro en lo que respecta a su absoluta dedicación a una causa."

## AND DAVID MAZZUCCHELLI

"Cuando **Frank** y yo concluímos la trama de DAREDEVIL, ambos sentimos que era todo lo lejos que queríamos llegar con aquéllo. En cierto momento, **Frank** casualmente me preguntó si yo estaría interesado en trabajar con él en alguna historia de BATMAN algún día, porque él tenía un montón de notas sobre el personaje, y yo respondí: Por supuesto. Cuando mi contrato expiró, coincidió que **Denny O'Neil** pasaba a ser editor en D. C. de las series de BATMAN, así que **Frank** y yo comenzamos a trabajar en ello".

****

"BATMAN: YEAR ONE es la historia de Bruce Wayne, a la edad de 25 años, vistiendo el traje de BATMAN por primera vez, por qué lo hace, y cómo resulta. Es también en gran parte la de un teniente de policía llamado James Gordon, enviado a Gotham City como castigo por algo incorrecto que hizo y quiere enmendar convirtiéndose en el mejor policía que exista. Así que, obviamente, va a surgir un conflicto entre el concepto que Gordon tiene de la ley y este vigilante que aparece".

****

"Gordon tiene un papel principal. Como le comenté a **Frank**, realmente no es una historia de un buen tipo contra un mal tipo, sino la de dos buenos tipos contra Gotham City, sus diferentes enfoques, y lo que ocurre entre ellos. La idea

# BATMAN

es que Gotham City es el lugar más corrupto sobre la faz de la tierra."

****

"Si tuviera agallas, dibujaría como **Chester Gould**, pero aún no soy tan temerario (arriesgado)."

****

"**Jack Kirby** era increiblemente original, y trajo todo un modo de pensar sobre como debía hacerse el comic. Después **Neal Adams** redefinió cómo podían ser dibujados. No es que éstas sean las dos únicas influencias, pero entre las dos obtenemos el extraño y degradado enfoque en que los comics han estado anclados durante años, que no es ni **Kirby** ni **Adams**, sino una especie de versión a medio hacer. Lo que el campo del comic necesita ahora son fuertes personalidades, y cuando aparecen, producen casi inevitablemente trabajos muy potentes."

****

"Me gusta **Gould** por el modo en que da forma a una realidad creíble diferente de la nuestra, como **Herriman** en KRAZY KAT, o **Charles Schulz**, probablemente uno de mis dibujantes favoritos. No imaginarías a CHARLIE BROWN (Carlitos) caminando por la calle en tres dimensiones, y si lo hiciera, sería terrorífico. Los personajes son reales por sí mismos."

****

"Cuando comencé este proyecto, intenté localizar algunas de las historias más viejas para ver cómo fue dibujado originalmente. Era una versión mucho más simple, muy somera, con mucho negro. Hace años decidí que no me agradaba el modo en que el color azul era usado en el traje. Imagino que, al principio, sería utilizado como el reflejo azul de una superficie negra, y más tarde el azul había engullido todo el negro. Incluso el cinturón es gris, y no hay ninguna elipse amarilla alrededor del murciélago. Realmente pretende tener el aspecto de un murciélago, y no de un personaje de Pop Art. Quiero que el traje parezca pesado y funcional, incluso con esa gran capa, que, por supuesto, es por cuestión de efecto. El sentimiento que quiero transmitir es que Bruce Wayne tiene una gran complexión y una mente muy desarrollada, y que el traje que viste es un montón de material para llevarlo encima, y, sin embargo, él lo hace muy fácilmente."

****

"Alguien me preguntó si, al ser esta la primera historia de BATMAN, al principio de su carrera, es entonces cuando es más brutal. Mi respuesta fue no; probablemente es menos brutal. En realidad es una historia muy humana, acerca de personajes y sus motivaciones y relaciones, más que otra cosa."

****

"Puedes introducirte en algún campo —comic, arte, el que sea— porque ves en ello algo que te gusta, y te atrae, y quieres hacer eso. Y te metes en ello, y lo haces. Y, al cabo de un tiempo, ya no te satisface. Pero sigue habiendo algo que te mantiene interesado en el medio. Y miras a tu alrededor y hay cosas que son muy buenas, que te gustan, pero no hay nadie haciendo lo que realmente querrías ver. Y creo que ese es el momento en que comienzas a crear, porque estás llenando un vacío.

Así que debes hacerlo."

*Extractos de declaraciones publicadas en el número 102 de la revista AMAZING HEROES, del mes de Septiembre.*
*Traducción de José María Méndez y Lorenzo Díaz.*

# RESEÑA

El mes de diciembre ha sido una vez más, en lo que respecta a Forum, el mes de los Anuales, si bien éstos han sido publicados dentro de las colecciones habituales y no en cuadernos especiales como sucedió el pasado verano. A destacar el correspondiente a la PATRULLA X (nº 31 y 32 de Forum) con un interesante trabajo gráfico de **Michael Golden**, que alcanza sus mejores tonos en las páginas entintadas por **Terry Austin**, y el de CAPITAN AMERICA (nº 23 y 24 de Forum), no por su calidad gráfica y literaria, sino por el continuo y excesivamente tedioso enfrentamiento de opiniones entre el titular de la colección y Lobezno, que termina con el Capitán América despidiéndose del hombre X con "... te garantizo que nunca tendrás un lugar en Los Vengadores" (afortunadamente).

Siguiendo con Forum, se despide en el nº 49 la serie THOR que, aunque había perdido en los números publicados en 1986 la extraordinaria calidad que le proporcionó Simonson al hacerse cargo de ella, confiemos en que pase a convertirse en complemento de otra serie ya que contiene mayores elementos de interés que algunas de las series titulares.

SPIDERMAN presenta en sus últimos números dos aspectos interesantes: la aportación de un estupendo entintado de **Kyle Baker** (últimamente dedicado a la serie USA THE NEW MUTANTS) en los números 115 a 117, y la publicación a partir del 112 de los cuadernos de DAREDEVIL que recogen el excelente trabajo conjunto de **Miller** y **Mazzucchelli** (con el intervalo de los números 118 y 119 dedicados a un Anual de SPIDERMAN).

En NUEVOS MUTANTES finaliza la poco interesante saga romana y, si se confirma el paso a quincenal de la edición española, dentro de pocos meses podremos disfrutar con una agradable frecuencia de los dibujos de **Sienkiewicz** para dicha colección y de guiones más interesantes de **Claremont**. Mientras tanto sigue el alto nivel gráfico de su serie complementaria DR. EXTRAÑO, gracias a **Marshall Rogers** y **Terry Austin**.

En lo relativo a las series de CONAN reseñar las bellas portadas de **Kaluta**, las poco interesantes o malas historietas y la curiosa filosofía de su coordinador el Profesor Osuya, que se pone de manifiesto en expresiones como "Las preocupaciones de Conan se olvidan al llegar la Navidad" (CONAN REY nº 28) o contestando cartas como la de Jesús Parrón, con la simpática y poco pulida forma de expresarse de los pictos (CONAN nº 104).

De los cuadernos publicados por ZINCO merece destacarse el trabajo gráfico de los últimos episodios de VIGILANTE (nº 9 a 11), debido a **Gil Kane** y al excelente **Trevor Von Eeden**, que me permito recomendar al lector advirtiéndole que las viñetas se hayan enlazadas con expresiones literarias tales como: "A la gentuza delincuente no le encanta precisamente conocerte y tampoco a la policía le gusta el trabajo que has hecho para librar a la sociedad de estos parásitos".

Con todo, lo mejor de ZINCO sigue siendo la realización gráfica de **George Perez** en NUEVOS TITANES, que según parece pronto encontrará como compañera en los quioscos españoles a otra excelente obra de este autor CRISIS ON THE INFINITY EARTHS, que junto a BATMAN: THE DARK KNIGHT de **Miller**, WATCHMEN de **Moore** y **Gibbons**, y SUPERMAN de **Byrne**, son las novedades que anuncia ZINCO para 1987.

Puede resultar curioso que la novedad más interesante relacionada con los comic-books USA se presente en la revista ZONA 84. Se trata de AMERICAN FLAGG de **Chaykin**, si bien la publicación que Toutain nos presenta es la versión contenida en la graphic novel correspondiente (portada incluida), elaborada a partir de los tres primeros comic-books de la serie USA, con la adición de algunas nuevas planchas por parte de **Chaykin**. Queda pues a la elección del lector considerar si su publicación en siete números consecutivos de ZONA 84, junto con el resto del contenido de la revista, le compensan para la adquisición mensual de la misma.

**José Antonio Pérez López**